ZEN GARDEN

Ein Spiel von Mike Georgiou für 2 - 4 Spieler ab 8 Jahren

Spielmaterial

Allgemeines Spielmaterial:

- 1 Auswahltableau

Rückseite: Punkteleiste

- 5 Vorliebentableaus

Tableau 3

Tableau 5

Tableau 2

Tableau 1

Tableau 4

- 9 Punkteplättchen

Werden nur im Zusammenhang mit den Vorliebentableaus 4 & 5 benötigt, siehe Seite 8.

3x 1 Punkt, 3x 3 Punkte, 3x 5 Punkte

- 90 Gartenplättchen

15x Sand, 15x Kiesel, 15x Bäume, 15x Ton, 15x Wasser und 15x Kirschblüten

- 14 Kaiserplättchen

- 1 Startspielermarker

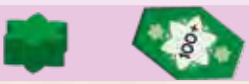
- 1 Spielregel

Spielmaterial pro Spieler *(in blau, gelb, grün und rot)*:

- 1 Gartentableau

- 1 Münzmarker

- 1 Zählstein & 1 100+ Marker



Spielidee und Spielziel

Des Kaisers Alltag ist stressig und voller schwieriger Entscheidungen. So braucht er unbedingt einen Ort, an dem er entspannen und sich erholen kann. Ein Garten ist hierfür genau das Richtige!

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Architekten, die dem Kaiser den schönsten Garten bauen wollen. Dabei müssen sie auf die Vorlieben des Kaisers achten, um der Konkurrenz immer einen Schritt voraus zu sein. Runde für Runde bauen die Spieler einzelne Abschnitte ihres Gartens, bis alle Gärten der teilnehmenden Architekten fertiggestellt sind. Anschließend beurteilt der Kaiser jeden Garten und verteilt Punkte an die Spieler, je nachdem, wie gut die Vorlieben erfüllt wurden. Der Spieler mit den meisten Punkten wird zum neuen Hofarchitekten ernannt und somit zum Gewinner des Spiels.

Von Partie zu Partie können die Spieler individuell bestimmen, wie komplex sie ihren Gartenbau gestalten möchten. Je mehr Vorliebentableaus die Spieler verwenden, desto fordernder wird der Gartenbau.

Spielaufbau – Beispiel für die erste Partie (Level 1)

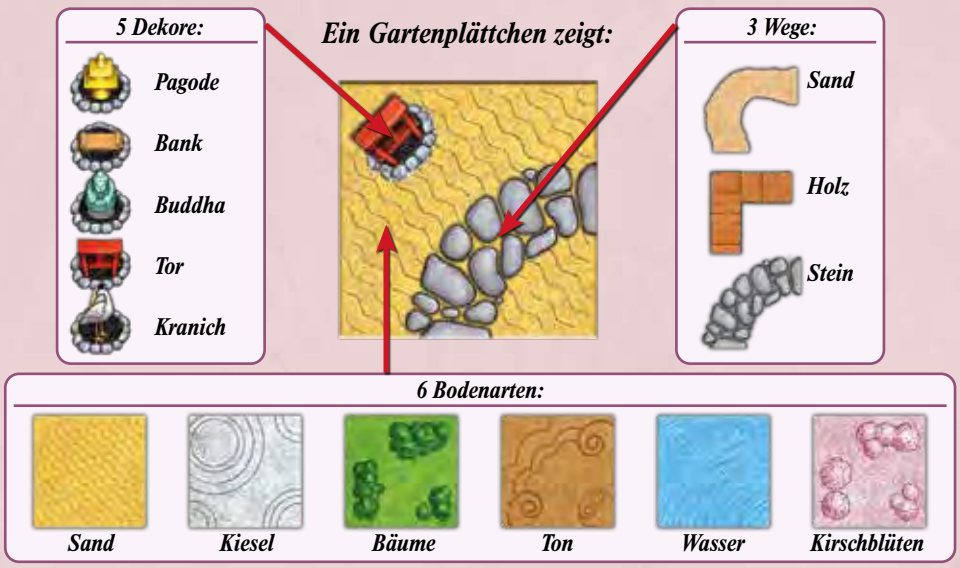
1 Das **Vorliebentableau 1** wird in der Mitte des Tisches platziert. Die restlichen Vorliebentableaus werden in der ersten Partie nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

2 Die **Kaiserplättchen** werden verdeckt gemischt. Dann wird für jedes freie Feld des Vorliebentableaus 1 genau 1 Kaiserplättchen gezogen und dort offen ausgelegt. Die übrigen Kaiserplättchen werden nicht benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

3 Das **Auswahltableau** wird unterhalb des Vorliebentableaus 1 bereitgelegt.

4 Alle **Gartenplättchen** werden verdeckt gemischt und als Vorrat auf das Auswahltableau gelegt. Anschließend wird für jedes Feld auf dem Auswahltableau ein Gartenplättchen gezogen und offen darauf ausgelegt.

Die 90 Gartenplättchen:



Jedes der 90 Gartenplättchen ist in seiner Kombination aus Dekor, Weg und Bodenart nur einmal vorhanden. Die Häufigkeit der Dekore, Wege und Bodenarten wird auf der Übersicht (links oben) des Auswahltableaus gezeigt.

Vorliebentableaus

Die Vorliebentableaus lassen sich beliebig untereinander kombinieren, um den Gartenbau abwechslungsreich zu gestalten. Im Folgenden werden 5 Kombinationen von Level 1 bis Level 5 gezeigt. Das Spiel wird mit steigendem Level immer anspruchsvoller.

Tableau 1 | *Tableau 1 & 2* | *Tableau 1, 2 & 3* | *Tableau 1, 2, 3 & 4* | *Alle Tableaus*

5 **Jeder Spieler** nimmt sich ein Gartentableau. Dann wählt jeder eine Farbe und nimmt sich:

1 **Münzmarker**, der auf das Feld 12 der Münzleiste gelegt wird.

1 **Zählstein**, der unten rechts auf das eigene Gartentableau gelegt wird.

1 **100+ Marker**, der neben das Auswahltableau gelegt wird.

Anmerkung: *Sobald ein Spieler mehr als 100 Punkte erhält, nimmt er den farblich entsprechenden Marker zu sich.*

6 Jetzt wird ein Startspieler zufällig bestimmt und erhält den **Startspielermarker**.

Spielablauf

Zen Garden wird über 16 Runden gespielt.

Die Runde beginnt beim Startspieler, die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Der Spieler am Zug führt die folgenden zwei Aktionen nacheinander aus:

1) Ein Gartenplättchen wählen und bezahlen

2) Das Gartenplättchen einbauen

War jeder Spieler am Zug, wird das Auswahltableau mit neuen Gartenplättchen aus dem Vorrat aufgefüllt und der Startspielermarker an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn übergeben. **Dann beginnt eine neue Runde.**

Das Spiel endet in der Runde, in der die Spieler ihr Gartentableau vollständig mit Plättchen gefüllt haben. Es folgt die Schlusswertung, in der die Spieler für erfüllte Vorlieben des Kaisers Punkte bekommen. Wer jetzt die meisten Punkte besitzt, ist der Gewinner des Spiels.

Beispiel: 1) Spieler gelb wählt ein Gartenplättchen aus der mittleren Reihe und bezahlt das Plättchen mit einer Münze. Dazu setzt er seinen Münzmarker um ein Feld auf der Münzleiste zurück. 2) Anschließend baut er das Plättchen auf seinem Gartentableau ein.

Ein Spielzug im Detail

Der Spieler wählt ein Gartenplättchen vom Auswahltableau, bezahlt dieses und baut es anschließend auf seinem Gartentableau ein.

1) Ein Gartenplättchen wählen und bezahlen

Der Spieler kann jedes noch vorhandene Gartenplättchen auf dem Auswahltableau wählen, solange er genug Münzen übrig hat.

Der Preis eines Gartenplättchens ist von der Reihe abhängig, in welcher es liegt.

Ein Plättchen der unteren Reihe ist kostenlos, ein Plättchen der mittleren Reihe kostet 1 Münze und ein Plättchen der oberen Reihe muss mit 2 Münzen bezahlt werden.

Der Spieler bezahlt das Plättchen, indem er seinen Münzmarker auf der Münzleiste den Kosten entsprechend zurücksetzt. Dann nimmt er das Plättchen zu sich.

Der freigewordene Platz auf dem Auswahltableau wird **erst am Ende der Runde aufgefüllt**.

Wichtig: *Hat ein Spieler* ***keine Münzen mehr****, so muss er ein Plättchen aus der unteren Reihe wählen. Es ist nicht erlaubt, auf das Nehmen eines Plättchens zu verzichten.*

Beispiel: Spieler blau wählt ein Gartenplättchen aus der oberen Reihe und muss somit zwei Münzen zahlen. Er setzt seinen Münzmarker zwei Felder zurück.

2) Das Gartenplättchen einbauen

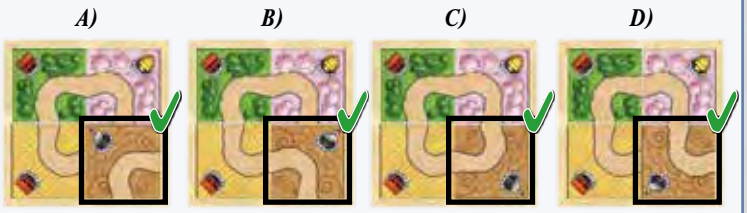
Jetzt muss der Spieler das Gartenplättchen gemäß den **Bauregeln** auf seinem Gartentableau einbauen:

Bauregeln:

1. Mindestens eine Kante des Plättchens muss angrenzend an eine Kante eines schon liegenden Plättchens angelegt werden. Diagonal zählt dabei nicht.

Ausnahme: *Das erste Plättchen im Garten kann auf ein beliebiges Feld im Bauraster gelegt werden.*

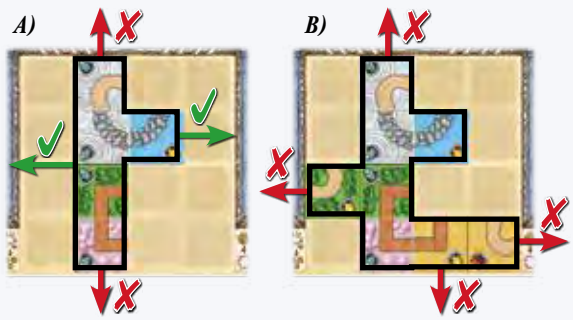
2. Das einzubauende Plättchen kann beliebig gedreht werden, solange es danach ein Feld im Bauraster komplett bedeckt.



3. Alle liegenden Plättchen können **vor** dem Einbau des neuen Plättchens innerhalb des Basters als Einheit frei verschoben *(nicht gedreht)* werden, solange kein Plättchen aus dem Bauraster herausragt.

Die Konfiguration der Plättchen zueinander darf dabei nicht verändert werden. Sobald 4 Plättchen in einer Reihe **und** Spalte gebaut sind, können die Plättchen nicht mehr verschoben werden.

Beispiel: Der Spieler möchte das neue Gartenplättchen unterhalb der bereits liegenden Plättchen platzieren. Da in der obersten Reihe im Bauraster noch Platz ist, kann er seinen kompletten Garten nach oben schieben und das Plättchen platzieren.



Zwei Beispiele für das Verschieben des Gartens:

A) Der Spieler kann den Garten nur noch nach links oder rechts verschieben.

B) Der Spieler kann seinen Garten nicht mehr verschieben.

Münzbonus:

Baut ein Spieler seine Gartenplättchen so ein, dass in einer Reihe, Spalte oder auf einer Diagonalen alle 4 Gartenplättchen das gleiche **Dekor** zeigen, erhält er sofort 3 Münzen. Diese trägt er mit seinem Münzmarker auf der Münzleiste ab.

Ein Spieler kann maximal 25 Münzen haben, überschüssige Münzen verfallen.

Beispiel: Spieler blau baut vier gleiche Dekore (Pagoden) in der obersten Reihe seines Gartentableaus. Damit erhält er sofort 3 Münzen, die er auf seiner Münzleiste abträgt.

Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Rundenende

War jeder Spieler einmal am Zug, endet die Runde.

Änderung bei 2 Spielern: Bei zwei Spielern endet eine Runde erst, wenn jeder Spieler zweimal am Zug war.

Jetzt wird das Auswahltableau mit neuen Gartenplättchen bestückt.

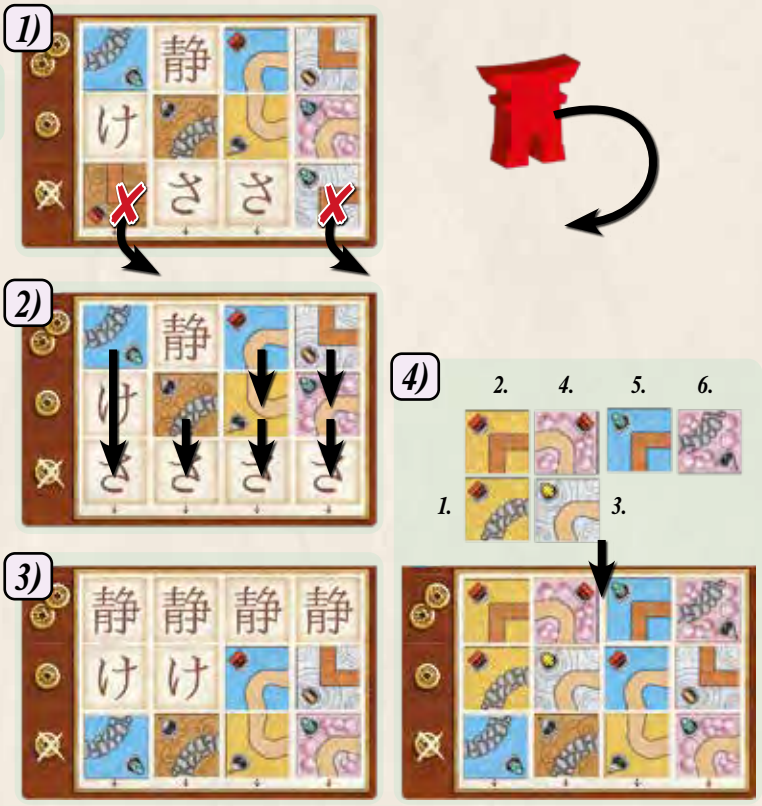
1) Zunächst werden alle noch verbliebenen Plättchen aus der unteren Reihe *(Kosten 0)* entfernt und auf den Ablagestapel gelegt.

2) Anschließend rutschen die verbliebenen Plättchen aus der mittleren und oberen Reihe nach unten nach.

3-4) Die jetzt leeren Felder werden mit neuen Plättchen aus dem Vorrat aufgefüllt. Dabei werden die Reihen von unten nach oben und von links nach rechts aufgefüllt.

Sollten nicht mehr genug Plättchen im Vorrat vorhanden sein, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Bevor eine neue Runde beginnen kann, wird der Startspielermarker an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben. Dieser beginnt dann die neue Runde.



Spielende und Schlusswertung

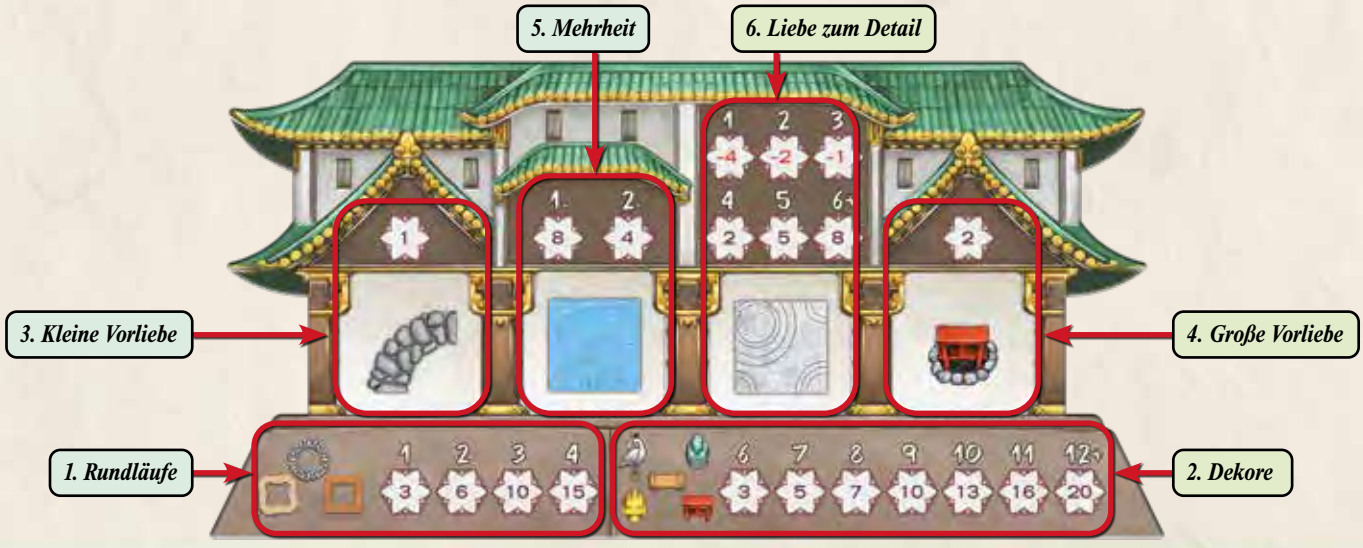
Das Spiel endet in der Runde, in der alle Spieler ihr Gartentableau vollständig mit Gartenplättchen bebaut haben.

Es folgt die Schlusswertung. Dazu wird das Auswahltableau umgedreht und die Punkteleiste auf der Rückseite verwendet. Die Punkte werden mit dem Zählstein auf der Punkteleiste abgetragen.

Münzen:

Jeder Spieler erhält für jede übriggebliebene Münze 1 Punkt. Die Spieler setzen ihren Zählstein von ihrem Gartentableau auf den Punktewert, der ihrem verbliebenen Münzwert entspricht.

Die Spieler erhalten folgende Punkte für die Vorlieben des Kaisers *(hier Vorliebentableau 1)*:



1. Rundläufe:

Je nach Anzahl vollständiger Rundläufe gibt es Punkte:

Anzahl vollständiger Rundläufe	*1*	*2*	*3*	*4*
Punkte	*3*	*6*	*10*	*15*

Ein vollständiger Rundlauf besteht aus 4 Gartenplättchen der gleichen Wegeart, welche zu einem Rundlauf zusammengesetzt sind.

Beispiel: Im Garten sind 3 Rundläufe vollständig und aus zueinander passenden Wegen gebaut. Für den Rundlauf oben links erhält der Spieler keine Punkte.

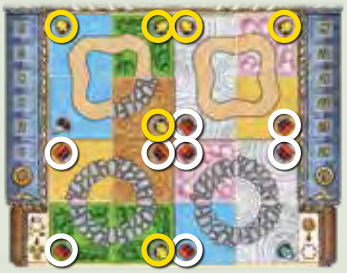
3 vollständige Rundläufe = 10 Punkte.

2. Dekore:

Die Spieler erhalten Punkte für gleiche Dekore, die sie in ihren Garten gebaut haben:

Anzahl gleicher Dekore	*6*	*7*	*8*	*9*	*10*	*11*	*12+*
Punkte	*3*	*5*	*7*	*10*	*13*	*16*	*20*

Es ist möglich, für zwei verschiedene Dekore Punkte zu bekommen, solange von beiden Dekoren mindestens 6 im Garten verbaut sind.



Beispiel:

Der Spieler hat 8x das Tor und 6x die Pagode eingebaut. Er erhält 7 Punkte für die Tore und 3 Punkte für die Pagoden = 10 Punkte insgesamt.

3. Kleine Vorliebe:

Für jedes Plättchen im eigenen Garten, welches die kleine Vorliebe des Kaiserplättchens zeigt, erhält der Spieler 1 Punkt.

Beispiel:

Der Spieler hat 9x den Steinweg in seinem Garten verbaut.

Er erhält 9 Punkte.

4. Große Vorliebe:

Für jedes Plättchen im eigenen Garten, welches die große Vorliebe des Kaiserplättchens zeigt, erhält der Spieler 2 Punkte.

Beispiel:

Der Spieler hat 8x das Tor in seinem Garten eingebaut.

Er erhält 16 Punkte.

5. Mehrheit:

Es gibt 8 Punkte für den Spieler, der von der „Mehrheits-Vorliebe“ des Kaiserplättchens die meisten Plättchen in seinem Garten verbaut hat und 4 Punkte für den Spieler mit den zweitmeisten Plättchen. Herrscht Gleichstand, bekommen alle am Gleichstand beteiligten Spieler die vollen Punkte. Gibt es einen geteilten ersten Platz, gibt es keinen zweiten Platz.

Beispiel: Der Spieler hat 3x Wasser in seinem Garten. Dies reicht für den zweiten Platz. Er erhält somit 4 Punkte.

6. Liebe zum Detail:

Die Spieler verlieren oder erhalten Punkte, je nachdem, wie viele Plättchen sie mit der gezeigten „Detail-Vorliebe“ in ihrem Garten verbaut haben:

Anzahl Plättchen mit Vorliebe	*0*	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6+*
Punkte	*0*	*-4*	*-2*	*-1*	*2*	*5*	*8*

Beispiel:

Der Spieler hat 4x Kiesel in seinem Garten verbaut. Er bekommt somit 2 Punkte.

Wer jetzt die **meisten Punkte** besitzt, ist der Gewinner und wird vom Kaiser zum **Hofarchitekten** ernannt. Herrscht Gleichstand, gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler mit den meisten übriggebliebenen Münzen. Herrscht weiterhin Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

Die Vorlieben

Die Spieler können sich vor jeder Partie überlegen, mit welcher Kombination an Vorliebentableaus sie spielen möchten.

Die Vorlieben können alle zusammen oder **in jeglicher Kombination** gespielt werden, wobei **„Tableau 1: Basis“** immer benutzt werden sollte. Im folgenden werden 5 Kombinationen von Level 1 bis Level 5 gezeigt. Das Spiel wird mit steigendem Level immer fordernder.

Level 1: *Tableau 1*

Level 2: *Tableau 1 und 2*

Level 3: *Tableau 1, 2 und 3*

Level 4: *Tableau 1, 2, 3 und 4*

Level 5: *Alle Tableaus*

Am Ende einer Partie werden dann für alle Vorlieben, die im Spiel sind, Punkte vergeben.

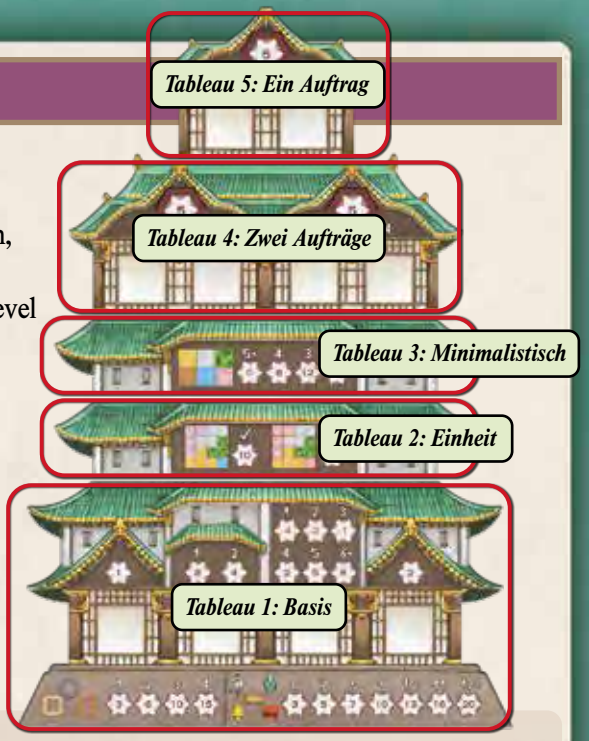


Tableau 1: Basis

Die Vorlieben des Basistableaus sind unter dem Punkt Schlusswertung in der Regel auf Seite 7 zu finden.

Tableau 2: Einheit

Der Spieler erhält 10 Punkte, wenn es von jeder im Garten gebauten Bodenart nur genau 1 zusammenhängende Fläche in seinem Garten gibt. Eine Fläche besteht aus horizontal oder vertikal angrenzenden Gartenplättchen der gleichen Bodenart. Eine Fläche kann auch nur aus einem Plättchen bestehen. Gibt es zwei getrennte Flächen einer Bodenart, so bekommt der Spieler keine Punkte.

A)

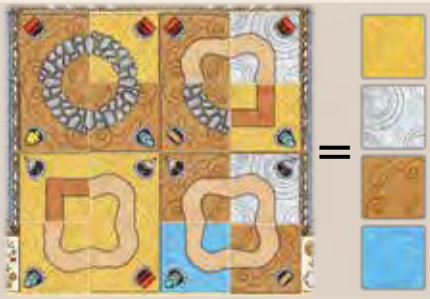
B)

Beispiel: A) Der Spieler erhält 10 Punkte, da jede Bodenart in nur einer Fläche im Garten vorkommt. B) Der Spieler erhält keine Punkte, da sowohl Kiesel als auch Wasser jeweils zwei nicht verbundene Flächen im Garten bilden.

Tableau 3: Minimalistisch

Je weniger verschiedene Bodenarten der Spieler in seinem Garten verbaut, desto mehr Punkte erhält er:

Anzahl verschiedener Böden	*2*	*3*	*4*	*5+*
Punkte	*18*	*12*	*6*	*0*



Beispiel:

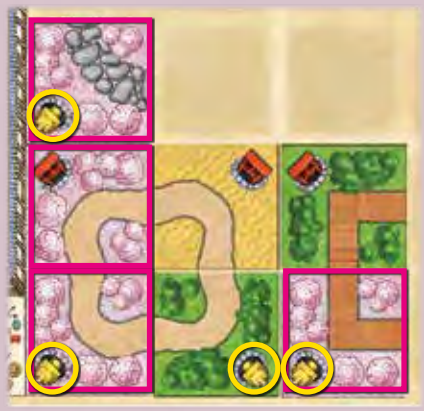
Der Spieler hat 4 verschiedene Bodenarten in seinem Garten verbaut und erhält somit 6 Punkte.

Tableau 4 & 5: Aufträge

Zu Beginn des Spiels werden für alle Aufträge jeweils 2 Kaiserplättchen gezogen und auf den Auftragsfeldern ausgelegt. Diese zeigen die Kombination an Vorlieben, die während des Baus des Gartens erfüllt werden müssen, um Punkte zu erhalten. Anschließend werden auf jeden Auftrag in aufsteigender Zahlenfolge jeweils ein 1er, 3er und 5er Punkteplättchen gelegt.

Schafft es ein Spieler während des Spiels, die beiden Vorlieben eines Auftrags jeweils 4x in seinem Garten zu verbauen, nimmt er sich sofort das oberste Punkteplättchen vom Auftrag.

Diese Punkte erhält der Spieler am Ende des Spiels. Ein Spieler kann jeden Auftrag nur einmal erfüllen.



Auftrag:

Beispiel: Der Spieler hat als erster 4 Pagoden-Dekore und 4x die Bodenart „Kirschblüten“ in seinem Garten gebaut. Er nimmt sich somit das 5er Punkteplättchen von dem entsprechenden Tableau.

est. 1989 QUEEN GAMES

© Copyright 2020 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.